

FLASH POINT: FLAMMENDES INFERNO

FEUER AN BORD



Erweiterung von: Lutz Pietschker
Illustrationen: Luis Francisco, George Patsouras & Eugene Mogilevich

ERWEITERUNG

ZUM SPIELEN WIRD FLASH POINT:
FLAMMENDES INFERNO BENÖTIGT

Inhalt: 1 doppelseitiger Spielplan • zusätzliche Marker • Erweiterungs-Spielregel

**Indie
Boards
& Cards**



Heidelberger Spielverlag
Dr.-August-Straße 5b • 74231 Walden, Germany
Tel.: +49 6202 371880, www.heidelberger.de



Achtung: Das Spiel ist nicht
für Kinder unter 3 Jahren
geeignet, da es verschluck-
bare Kleinteile enthält.



FEUER AN BORD

DIE ERWEITERUNG

Feuer an Bord ist eine Erweiterung des Spiels *Flash Point: Flammendes Inferno*. Sie enthält einen doppelseitigen Spielplan aus zwei Teilen. Ein Seite stellt einen Teil eines kleinen Frachtschiffs in der Größe 7x10 Felder dar. Die andere Seite stellt ein U-Boot in der Größe 3x16 Felder dar. Beide Schiffe haben Sondermaschinen an Bord, die geschützt werden müssen, um das Spiel zu gewinnen.

Diese Erweiterung kann nicht ohne das Grundspiel *Flash Point: Flammendes Inferno* gespielt werden.

Diese Regeln ergänzen die Regeln des Grundspiels. Im Falle eines Regelkonfliktes lösen diese Regeln die Grundspielregeln ab.

DIE MARKER



8 Blockademarker



4 Brandschutz-türmarker

DER SPIELPLAN: DAS FRACHTSCHIFF

Startfelder für Feuerwehrleute:

Feuerwehrmänner können auf jedem Feld mit dem gelben Feuerwehrmann-Symbol starten. Nur auf diesen Feldern dürfen die Spieler die Spezialisten auswechseln. Zu Boden geworfene Feuerwehrleute starten im nächstgelegenen dieser Felder. Die Startfelder befinden sich auf der Treppe und können nur über diese betreten oder verlassen werden.

Brandschutztür (grün)

Schottwand (grün):

Kann nicht beschädigt oder eingeschlagen werden, leitet aber Hitze weiter.

Die Sondermaschine:

Der Dieselmotor verhält sich wie eine lange Wand: Er wird durch Explosionen beschädigt und verhindert, dass Felder angrenzend sind. Wenn auf dem Dieselmotor 4 Schadenszähler liegen, ist das Spiel sofort verloren. Die dort gesammelten Schadenszähler zählen zur Endbedingung „Einsturz des Gebäudes“. Siehe „Die Sondermaschinen“ auf Seite 4.

Rettungsstellen:

Opfer, die zu einem Feld mit dem Ambulanz-Symbol gebracht werden, sind gerettet. Auch Gefahrstoffe werden dort sicher entsorgt.

Schiffsrumpf (grau/schraffiert):

Auf dieser Wand können beliebig viele Schadenszähler liegen. Sie wird dadurch nicht zerstört. Die dort gesammelten Schadenszähler zählen zur Endbedingung „Einsturz des Gebäudes“.

Wartungsgraben:

Diese vier Felder sind nur über die Treppen an beiden Enden zugänglich. Die Bewegungskosten werden beim Betreten oder Verlassen des Wartungsgrabens verdoppelt. Ansonsten gelten die Regeln für normale Felder. **Beispiel:** Die Bewegung von nach ist möglich, aber nicht von nach . Eine Explosion in breitet sich nach , , und aus. Ein Feuerwehrmann in kann ein Feuer in löschen (und umgekehrt).



DIE BRANDSCHUTZTÜR

Brandschutztüren sind neue Elemente, die dazu konstruiert wurden, die Ausbreitung eines Feuers zu verhindern. Sie können jedoch auch Probleme bereiten. Brandschutztüren sind auf dem Plan in grün dargestellt und haben spezielle Marker. Offene Brandschutztüren folgen den Regeln für normale Türen. Für geschlossene Brandschutztüren gelten folgende Ausnahmen:

Während der Phase „Feuer ausbreiten“ wird eine geschlossene Brandschutztür, die normalerweise durch eine Explosion zerstört würde, nicht automatisch zerstört. Stattdessen wird mit dem sechseitigen Würfel gewürfelt und anschließend nach folgenden Vorgaben gehandelt:

1-3: Die Brandschutztür hält der Explosion stand. Der Brandschutztürmarker wird nicht vom Durchgang entfernt und die Explosion breitet sich in dieser Richtung nicht weiter aus. In den anderen Richtungen breitet sich die Explosion normal aus.

4-6: Die Brandschutztür hält der Explosion stand, wird aber beschädigt und blockiert. Ein Blockademarker wird auf die Tür gelegt. Der Brandschutztürmarker wird nicht vom Durchgang entfernt. Als Ergebnis der Explosion werden keine weiteren Aktionen in diese Richtung durchgeführt. In die anderen Richtungen breitet sich die Explosion normal aus.

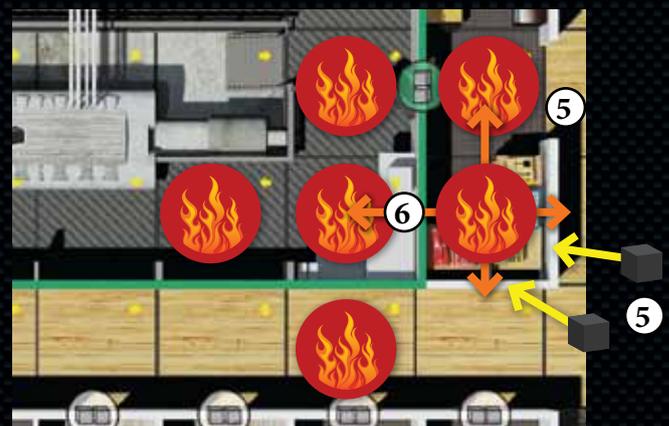
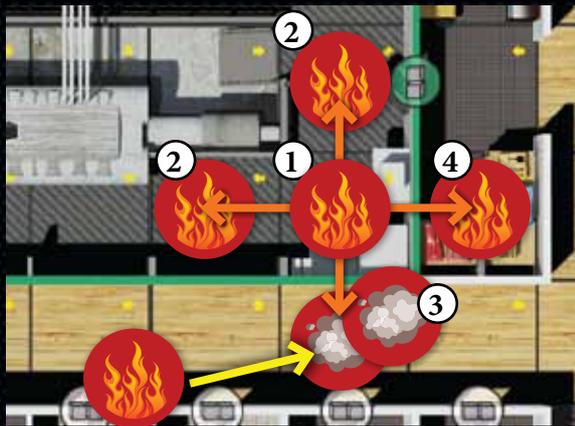
Wurde eine Brandschutztür bereits blockiert, werden alle folgenden Explosionen, die diese Tür betreffen, als Blockaden behandelt, und ein zusätzlicher Blockademarker wird auf die Tür gelegt.

Eine blockierte Brandschutztür kann nicht geöffnet werden. Um eine Blockade zu lösen, müssen alle Blockademarker von der Tür entfernt werden. Um einen Blockademarker zu entfernen, muss ein Feuerwehrmann eine Aktion „Wand einschlagen“ durchführen. Türen mit mehreren Blockademarkern brauchen mehrere Aktionen „Wand einschlagen“, um die Marker zu entfernen. Die Tür wird durch das Lösen der Blockade zerstört und der Brandschutztürmarker entfernt, nachdem alle Blockademarker entfernt wurden.

DIE SCHOTTWÄNDE

Diese Wände können nicht beschädigt oder eingeschlagen werden, sie leiten aber Hitze weiter. Wenn eine Explosion oder Druckwelle eine Schottwand trifft, so dass sie eigentlich einen Schadenszähler bekommen müsste, legt stattdessen einen Rauchmarker auf die andere Seite der Schottwand. Der Rauchmarker breitet das Feuer normal aus. Wird der Rauchmarker auf einen schon vorhandenen Rauchmarker gelegt, entsteht ein Feuer. Wird der Rauchmarker auf einen Feuermarker gelegt, entsteht eine Explosion. Trifft eine Explosion mehrere Schottwände, entscheiden die Spieler, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden. Verursacht die Hitzeleitung eine Explosion hinter der Schottwand, findet kein Rücktransfer durch die Wand zur ursprünglichen Seite statt (jedes Wandstück „leitet“ nur 1x pro Feuerausbreitung).

SCHOTTWÄNDE



1. Ihr habt gewürfelt, um das Feuer auszubreiten. Da auf diesem Feld bereits ein Feuermarker liegt, kommt es zu einer Explosion. Sie dehnt sich in alle vier Richtungen aus und wird wie folgt durchgeführt:
2. Legt einen Feuermarker auf und .
3. Legt infolge des Hitzetransfers einen Rauchmarker auf . Da dort schon ein Rauchmarker liegt, wird einer der Rauchmarker auf Feuer gedreht und der andere entfernt.
4. Legt infolge des Hitzetransfers einen Rauchmarker auf . Da dort schon ein Feuermarker liegt, kommt es zu einer Explosion in .

5. Legt infolge der Explosion in einen Feuermarker auf und legt je einen Schadenszähler auf die beiden angrenzenden Wände.
6. Die Schottwand ist davon nicht erneut betroffen, weil durch sie bereits die Hitze der ursprünglichen Explosion geleitet wurde.

DER SPIELPLAN: DAS U-BOOT

Startfeld für Feuerwehrleute:

Feuerwehrleute müssen in diesem Feld starten. Nur auf diesem Feld dürfen die Spieler die Spezialisten auswechseln. Zu Boden geworfene Feuerwehrleute werden auf das Startfeld gestellt. Ist dort ein Feuer, bleiben sie aus dem Spiel, bis das Feuer in diesem Feld gelöscht ist.

Lazarette:

Opfer müssen hierher gebracht werden und gelten als gerettet, aber sie bleiben auf dem Spielplan in einem der Lazarette. Sie zählen nicht zu den Einsatzmarkern in der Phase „Einsatzmarker auffüllen“ und sterben, wenn beide Felder des jeweiligen Lazaretts brennen. Gefahrstoffe können nicht im Lazarett entsorgt werden, sondern nur durch den Gefahrstoffspezialisten.



Die Sondermaschinen:

Das U-Boot hat drei Sondermaschinen: den Dieselmotor (Felder  ,  ,  ), den Navigationstisch ( ) und den Tauchsteuerstand ( ). Sobald einer dieser Bereiche zerstört wird, ist das Spiel sofort verloren. Siehe „Die Sondermaschinen“ im nächsten Abschnitt.

Schottwand (grün):

Eine Schottwand kann nicht beschädigt oder eingeschlagen werden, leitet aber Hitze weiter.

Brandschutztür (grün)

Schiffsrumpf (grau/schraffiert):

Auf dieser Wand können beliebig viele Schadenszähler liegen. Sie wird dadurch nicht zerstört. Die dort gesammelten Schadenszähler zählen zur Endbedingung „Einsturz des Gebäudes“.

Die Regeln für Schottwände, den Schiffsrumpf und Brandschutztüren sind die gleichen wie für das Frachtschiff, mit einer Ausnahme: Legt infolge des Hitzetransfers von   nach   keinen Rauchmarker auf  , sondern einen Schadenszähler.

DIE SONDERMASCHINEN

Diese Bereiche verhalten sich wie große Wände. Auf sie können nur Schadenszähler gelegt werden, keine anderen Marker. Sie verhindern, dass Felder angrenzend sind, und verhindern jede Bewegung hinein und hindurch. Jede Sondermaschine kann eine bestimmte Menge Schaden aushalten. Liegen auf einer dieser speziellen Maschinen und Anlagen so viele Schadenszähler, wie auf ihr abgebildet sind, ist das Spiel sofort beendet und die Spieler haben verloren. Die Schadenszähler auf den Sondermaschinen zählen auch gegen die 24 Schadenszähler für die Endbedingung „Einsturz des Gebäudes“, auch wenn die Sondermaschine noch nicht zerstört ist.

Beim Spielaufbau:

Würfelt erneut, falls ihr für Explosionen, Einsatzmarker, Brandherde oder Gefahrstoffe ein Feld auf einer speziellen Maschine oder Anlage gewürfelt habt oder wenn die Explosion Feuermarker auf das Startfeld im U-Boot platzieren würde.

Während der Phase „Das Feuer ausbreiten“:

Wenn ihr ein Feld einer speziellen Maschine oder Anlage würfelt, folgt ihr dem Pfeil in der oberen rechten Ecke des Feldes, um ein gültiges Feld zu finden. Handelt dort die Feuerausbreitung ab, als ob ihr dieses Feld gewürfelt hättet.

Jedes Mal, wenn eines der Felder einer Speziellen Maschine oder Anlage durch eine Explosion einen Feuermarker erhalten würde, legt ihr stattdessen einen Schadenszähler darauf. Wenn die Schadenskapazität der Sondermaschine erreicht wird, ist sie zerstört und das Spiel ist verloren.

Beim Auffüllen von Einsatzmarkern:

Wenn ihr ein Feld einer Sondermaschine würfelt, folgt dem Pfeil auf dem gewürfelten Feld, um ein gültiges Feld zu finden.

Design der Erweiterung: Lutz Pietschker

Grafikdesign: Luis Francisco

Illustrationen: George Patsouras & Eugene Mogilevch

Deutsche Ausgabe unter Mitarbeit von: Heiko Eller, Lutz Pietschker, Sven Biberstein, Birte Bärmann und Ulrich Bauer